



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

La Casa de Papel: el color rojo en la simbología de la serie

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Monmeneu Bresó, Laura

Tutor/a: Martorell Fernández, Sandra María

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Resumen

La Casa de Papel se ha convertido en la serie española de mayor éxito y repercusión mundial, esto es debido a una simbología clara que ha calado en la audiencia. La máscara de Dalí y el mono rojo se han convertido en símbolos de revolución y resistencia. El equipo de arte de la serie ha sido el encargado de estos, por lo que estudiaremos en primer lugar cuáles son estos símbolos que crean la imagen de la serie, tanto de vestuario como de atrezzo. Por otro lado analizaremos el proceso de creación de estos, centrándonos en el color rojo y viendo como la creación de este símbolo realiza una importante aportación a la fuerza narrativa de la historia. También conoceremos algunos detalles de la mano del director de arte, los cuales ayudarán a entender mejor su éxito y su aportación al proyecto.

Palabras clave

Dirección artística, símbolos, vestuario, arte, localizaciones, serie, diseño de producción

Abstract

Money Heist has become the most successful Spanish series with worldwide repercussion, this is due to a clear symbology that has permeated the audience. Dalí's mask and the red jumpsuit have become symbols of revolution and resistance. The art team of the series has been in charge of this, so we will first study what these symbols are that create the image of the series, both in costumes and props. On the other hand, we will analyze the process of creating these, focusing on the color red and seeing how the creation of this symbol makes an important contribution to the narrative strength of the story. We will also learn some details from the art director, which will help to better understand his success and his contribution to the project.

Key words

Art direction, symbols, costumes, art, locations, series, production design

ÍNDICE

1.Introducción	3
1.1. Presentación	3
1.2. Objetivos	3
1.3. Metodología.....	4
1.4. Etapas	5
1.5. Problemas	5
2. La dirección artística	6
2.1. ¿Qué es la dirección artística?	6
2.2. Evolución de la dirección artística a lo largo de los años	7
2.3. La importancia del director o directora de arte en una producción.....	11
2.4. El equipo de arte y su papel dentro de una producción	12
2.5.La simbología y su papel en la dirección artística	13
3. La Casa de Papel	15
3.1. La serie y su éxito.....	15
3.2. La dirección artística en la serie	16
3.2.1. El director de arte y su equipo	16
3.3. Simbología de la serie	19
3.3.1.. Referencias utilizadas para crear la simbología.....	19
4. Análisis de la importancia del color rojo en la fuerza narrativa	25
4.1. Vestuario	26
4.2. Atrezzo.....	31
4.3. Maquillaje y peluquería.....	39
4.4. Espacios.....	42
5. Conclusiones	44
6. Bibliografía	45

1.Introducción

1.1. Presentación

La Casa de Papel se ha convertido en una de las series españolas más conocidas de todos los tiempos, tanto a nivel nacional como también a nivel internacional gracias a la plataforma de *streaming* Netflix. Aunque la serie comienza en Antena 3, la historia del profesor y su peculiar banda de atracadores ha conseguido cautivar al espectador con su llegada a Netflix, debido a una narrativa que combina *thriller*, acción y misterio. Pero una de las cosas que más ha calado en el espectador ha sido la simbología de la serie. "La serie tiene unos aspectos muy iconoclastas", asegura uno de los creadores de la serie, Alex Pina (2017-2021)¹, que unido a las canciones hacen que la gente se identifique y ubique la serie rápidamente. El mono rojo, la máscara de Dalí o el Bella Ciao, se han convertido en símbolos de revolución utilizados por todo el mundo, estos han ayudado a aumentar la popularidad de la serie española a nivel internacional.

El equipo completo de la serie es responsable de este éxito, pero esta simbología es obra del equipo de arte en particular. Este equipo ha trabajado en un largo proceso que ha llevado su proyecto a lo más alto, pero en ocasiones este trabajo no se reconoce como debería, pues desgraciadamente el equipo de arte de las producciones suele ser el gran olvidado, especialmente para el espectador. El director artístico Antxón Gómez, trabaja desde hace muchos años junto con Pedro Almodóvar, y afirma sobre su profesión que "Los directores artísticos somos los grandes desconocidos del cine" (Antxón Gómez, 2020). Su trabajo es imprescindible, pues este departamento es el encargado de crear el estilo visual de una producción, así como su escenografía. En este departamento están implicadas muchas personas, regidores y regidoras, maquilladoras y maquilladores, personal de vestuario, atrezzistas...

El siguiente Trabajo de Fin de Grado, se centra en la serie *La Casa de Papel* y en la simbología visual, especialmente en el uso del color rojo, el cual se analizará dada su importancia de este en la fuerza narrativa. De esta manera, se valorará en mayor medida el gran trabajo realizado por el departamento de arte y se conocerá un poco más acerca de la famosa producción española.

1.2. Objetivos

Tras esta pequeña introducción se plantean los siguientes objetivos:

¹ Efe, J. C. R. (2018, noviembre 20). «La casa de papel»: Las claves de su éxito, según su creador. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/el-magazin-cultural/la-casa-de-papel-las-claves-de-su-exito-segun-su-creador-article-824673/> [Consulta: 15 de Mayo de 2021]

- El objetivo principal es analizar el peso que adquiere el color rojo en la narrativa visual de *La Casa de Papel*.

En cuanto a los objetivos secundarios se plantean los siguientes:

- Conocer más acerca del trabajo que realiza el departamento de arte de una gran producción, ya que se trata de un departamento que en muchas ocasiones resulta invisible y representa una parte imprescindible del proyecto.
- Reconocer la importancia que ha tenido la simbología de la serie y en especial el color rojo para alcanzar su popularidad.

1.3. Metodología

La metodología utilizada para la redacción de este trabajo consta de diferentes fases. Por un lado, la revisión de la literatura académica en torno a la dirección de arte, se ha indagado tanto en el concepto de dirección artística como en todo aquello que lo rodea.

En segundo lugar, se ha realizado una entrevista² en profundidad (que se enmarca dentro de las metodologías cualitativas de investigación) al director artístico de la famosa serie española, Abdón Alcañiz, una de las personas responsables de la creación de la importante simbología y del éxito de esta. Mediante esta entrevista se pretende conocer este proceso de creación desde el interior y matizar aspectos a los que en ocasiones se les resta importancia o incluso resultan invisibles para el espectador. Se consigue por tanto profundizar más en los aspectos a tratar sobre la serie así como en la dirección artística.

La tercera y última fase es la revisión y análisis del material audiovisual. Se ha realizado un visionado más cuidadoso de las temporadas de la serie disponibles actualmente en la plataforma de *streaming* Netflix, que ha permitido percibir y analizar con mayor detalle los símbolos de los que se hablarán a lo largo del trabajo centrándose especialmente en el uso del color rojo.

Actualmente la serie dispone de 5 temporadas en la plataforma, por lo que hay una gran cantidad de material para analizar, el visionado de estas 5 temporadas ha permitido observar con mayor detalle todos aquellos elementos que han sido creados por el equipo de arte de la serie. Netflix también ofrece información con el documental que ha realizado sobre la grabación de la serie “El Fenómeno”, el cual nos revela algunos secretos del rodaje y todos esos trucos que el espectador no llega a detectar pero son muy importantes para que todo vaya según lo previsto y el resultado final sea un buen producto que satisfaga los espectadores. Además de este visionado, el contenido que ofrece el equipo de arte en redes sociales también ha aportado información acerca del proyecto y del proceso de creación de este en materia de arte.

² Véase: Anexo 2: Entrevista con Abdón Alcañiz.

1.4. Etapas

El presente trabajo se divide en dos etapas, las cuales ayudan a comprender mejor el tema que se expone a lo largo del trabajo.

La primera etapa, habla de la dirección artística. En esta se pretende conocer un poco más el oficio de director o directora de arte, por lo que se trata el tema de una forma más teórica. En primer lugar se ofrecerá alguna definición sobre la dirección artística, para comprender mejor aquello de lo que se va a hablar a lo largo del trabajo. Seguidamente de esto se realiza un recorrido por la historia de la dirección artística, para conocer de dónde viene este concepto y también hacia dónde va, ya que la situación actual es algo de gran importancia. Esta primera etapa también proporciona información acerca de la figura del director o directora a cargo del equipo de arte, así como la importancia de estos miembros en una producción. Y para finalizar, se introduce a la definición de símbolos y su papel en este departamento, pues así se realizará un primer acercamiento sobre el tema principal que se trata en el trabajo, que es la importancia del color rojo en la fuerza narrativa de *La Casa de Papel*.

En la segunda etapa, el estudio de caso ya habla de la serie, de la repercusión y el éxito que esta ha tenido. Con la información proporcionada en la primera etapa resulta más fácil de entender todos aquellos detalles que en esta segunda etapa se muestran, empezando por el equipo de arte de la serie y analizando los símbolos y de esta y en especial el color rojo. Esta segunda etapa se puede dividir en dos partes, la primera está formada por información interna que se ha obtenido gracias a la entrevista con el director artístico Abdón Alcañiz, por lo que se habla del proyecto de una forma más verídica. Y la segunda parte, es el análisis realizado tras el visionado de la serie, el cual se centra como se ha mencionado en la presencia del color rojo a lo largo de las 5 temporadas, y sobre todo en la importancia de su uso para la fuerza narrativa.

1.5. Problemas

A la hora de realizar el trabajo, el mayor inconveniente ha consistido en la dificultad a la hora de contactar con Abdón, ya que se encuentra continuamente trabajando en una gran cantidad de proyectos, por lo que es de agradecer el tiempo dedicado a la entrevista.

2. La dirección artística

El siguiente apartado, expone todo aquello relacionado con la dirección artística, su definición, la evolución de esta a lo largo de los años, el papel del equipo de arte y su director o directora. Así como una pequeña muestra de la situación de este departamento en las producciones actuales y el poco reconocimiento que recibe. Y por último, se introduce el concepto de simbología y su papel en la dirección artística.

2.1. ¿Qué es la dirección artística?

El famoso director artístico español Félix Murcia describe la dirección artística, una tarea que en una producción supone situar una historia en un lugar, una época y unas circunstancias de la siguiente manera:

La dirección artística trata siempre - bien por separado o conjuntamente- de la obtención y/o creación artística y técnica de todos y cada uno de los espacios concretos, que son necesarios para desarrollar una determinada acción dramática en las películas, propuesta desde un guion, de modo que ésta pueda ser filmada adecuadamente y desde la particular visión de un Director de Cine. (Murcia, 2000, pp 63)

Jorge Gorostiza, escritor e historiador defiende que es una profesión que trata de crear un espacio por completo, aún tratándose de un espacio real, la dirección artística consiste en crearlo de cero y no simplemente reproducirlo. Se trata pues de un medio de expresión como puede ser la arquitectura, la pintura, el dibujo, la música o la danza.

La dirección artística surge a partir del cine de ficción, donde aparece la escenografía aplicada al cine, la cual tiene su origen en el teatro griego, ya que en las primeras películas se utilizaban telones similares a los de las obras teatrales para utilizarlos de decorado, el cine era entonces teatro filmado. La escenografía cinematográfica también estudia los decorados o escenarios que se van a utilizar en una producción, teniendo en cuenta materiales, colores, la arquitectura del espacio y su estilo. Estos escenarios son en ocasiones transformados o inventados si se han de construir artificialmente.

La dirección artística como se ha mencionado tiene sus orígenes en los decorados del teatro, por lo que no es una especialidad que pertenece únicamente al cine, sino que se utiliza también en el teatro, la pintura o la arquitectura. Es una especialidad que combina diferentes conocimientos específicos relacionados con el mundo del arte principalmente. Su principal misión es lograr la expresividad y verosimilitud de los espacios que aparecen en la producción, tanto si son interiores como exteriores y dotarlos de la funcionalidad que se desea según las exigencias que se plantean en el guion. Al ser lo primero en lo que la dirección artística se basa, el guion es el primer elemento a la hora de realizar este trabajo, una buena lectura de este con sus correspondientes ideas sobre lo que se pretende hacer, estudiando mentalmente las posibilidades de los espacios y de los personajes. Siguiendo con estas ideas se plasman mediante la realización de bocetos y dibujos técnicos, para obtener tanto los detalles creativos como los detalles técnicos.

Por lo tanto son importantes todo tipo de conocimientos en las distintas disciplinas artísticas, pero el verdadero aprendizaje y la excelencia se adquieren de la experiencia, tanto con los trabajos manuales y las tecnologías como con el equipo humano que forma el departamento de arte de una producción. Este es uno de los motivos por los que la dirección artística ha experimentado una importante evolución que se muestra en el siguiente apartado.

2.2. Evolución de la dirección artística a lo largo de los años

La dirección artística y la manera de trabajar con los decorados ha experimentado muchos cambios a lo largo de los años. Los primeros decorados en el cine comienzan siendo simples telones pintados, iguales a los que se utilizaban en el teatro. En estas telas se dibujaban aquellos elementos que eran necesarios para la escena que se filmaba en ese momento, y no resultaba un gran problema el hecho de que la pintura quedara borrosa o que la tela se moviera, ya que era una convención con la que el público se conformaba.

La iluminación utilizada en esa época era una iluminación uniforme, por lo que unas molduras reales no hubieran tenido relieve en la imagen a no ser que se pintaran para darles volumen. Los operadores de cámara alemanes aportaron algunas propuestas con respecto a este problema que ayudaron a los directores artísticos de la época, para evitar una apariencia plana de las escaleras a causa del tipo de iluminación, había que pintar con un tono más oscuro la parte frontal de los escalones para acentuar la sombra.

Lucía Solaz Frasset (2021), licenciada en Ciencias de la Información y doctora en Comunicación Audiovisual, menciona en su artículo³ que ya en los inicios del cine podríamos hablar de dirección artística, considerando a George Méliès⁴ uno de los pioneros de esta profesión. En estos inicios se apreciaba cierta tensión entre las imágenes documentales de los hermanos Lumière⁵ y la fantasía propuesta por Méliès, este, optaba por la imaginación, íntimamente ligada a la reconstrucción artificial de ambientes.

Los diseños de Méliès fueron de lo más innovadores en su época, y este ejerció una importante influencia sobre sus contemporáneos y también sobre los surrealistas que aparecieron unos años más tarde. Algunas de las películas fundamentales en la trayectoria de Méliès son: Partida de cartas (*Une partie de cartes*, 1896), Escamoteo de una dama (*Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, 1896), La mansión embrujada (*Le château hanté*, 1896) y Viaje a la Luna (*Le voyage dans la Lune*, 1902).

³ Solaz Frasset, L. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA. Encadenados. <https://www.encadenados.org/n48/048stone/eb_direccionartistica.htm> [Consultado: 14 de febrero de 2022]

⁴ **Georges Méliès** fue un ilusionista y cineasta francés famoso por liderar muchos desarrollos técnicos y narrativos en los albores de la cinematografía.

⁵ **Auguste Lumière** (Besançon, Francia, 1862-Lyon, 1954) y **Louis Lumière** (Besançon, 1864-Bandol, Francia, 1948) Pioneros de la fotografía e inventores del cinematógrafo francés.



Figura 1: Fotograma de la película Viaje a la Luna (1902) de George Méliès

Fuente: Sensacine

Al igual que muchas de las figuras del mundo del cine, los primeros directores artísticos surgieron del teatro, los cuales trajeron con ellos las tradiciones teatrales. Durante el inicio, la profesión no alcanzaba la importancia que debería, por lo que aquellos que la ejercían no la tomaban en serio, pero con el tiempo se incrementó la calidad de las películas y esta actitud cambió completamente al ver las posibilidades artísticas y creativas que ofrecían. Podemos destacar *Cabiria* (Giovanne Pastrone, 1914), *Intolerancia* (*Intolerance*, David Wark Griffith, 1916), *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. De Mille, 1923), *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y *Napoleón* (Napoleon, Abel Gance, 1927).

Léon Barsacq⁶, identificó 1908 como el año clave en la evolución del diseño cinematográfico⁷. En 1908 la cámara dejó de ser fija, y comenzó a moverse como uno más de los personajes y a adentrarse en la acción. Se considera que fue el final del teatro filmado, y se empiezan a construir decorados realistas en tres dimensiones, que consiguieron llegar al espectador y ofrecer algo novedoso que no fuera teatro filmado.

Las investigaciones expresionistas alemanas iniciadas con *El gabinete del Dr. Caligari* (1919) fueron una gran influencia europea en Hollywood. En los años 20 en Alemania, el decorado era una arquitectura en el espacio que se podía explorar en tres dimensiones, de hecho, en algunas películas como *Fausto*, los decoradores no construyeron enteramente cada decorado, sino únicamente aquellas partes que el público vería a través de la cámara.

⁶ **Léon Barsacq** (18 de octubre de 1906 - 23 de diciembre de 1969) fue un diseñador de producción, director de arte y decorador de escenarios francés naturalizado y nacido en Rusia.

⁷ BARSACQ, Léon: *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*. Little, Brown and Company. Boston, 1976. Consultado de: < <https://archive.org/details/caligaris-cabinet-00bars/page/n1/mode/2up> > [Consulta: 13 de febrero de 2022]

Mientras que en Alemania se construían tanto los interiores como los exteriores, en Francia se utilizaban exteriores reales.

Por otro lado, en Estados Unidos se comenzaba a aceptar el cine como un arte respetable, elaborado por especialistas formados en las disciplinas tradicionales, podemos destacar al magnate de la prensa William Randolph Hearst, el cual en 1920 comenzó a interesarse por el cine. William contrató a Joseph Urban, el diseñador teatral más conocido y prestigioso de Estados Unidos, su interés por el cine, se debió incrementar por la naturaleza arquitectónica del decorado fílmico frente a la naturaleza pictórica del teatro o la ópera.

Algunos directores artísticos como Anton Grot y William Cameron Menzies, se caracterizaron por su concepción del diseño cinematográfico como ilustración. Diseñaban plano a plano definiendo el aspecto visual global de muchas películas y sugiriendo distintos ambientes, la colocación de los personajes, la disposición de movimientos o la iluminación. Todo llevado a cabo mediante dibujos, pues ambos visualizaban el relato y lo plasmaban en complejos *storyboards*. Con el nacimiento del sistema de estudios⁸, estos artistas y muchos otros parecieron unirse a los estudios cinematográficos que mejor se ajustaran a su estilo. Aunque en los primeros años de Hollywood estos estilos todavía no estaban consolidados, por lo que existían constantes conflictos entre diseñadores y directores tal y como hemos observado en líneas anteriores.

A pesar de la variada procedencia de los directores artísticos, la profesión otorgó mayores privilegios a los arquitectos. Los pintores, ilustradores y escenógrafos teatrales debían someterse a la disciplina de los constructores, con lo que no resulta sorprendente que los supervisores artísticos de los grandes estudios fueran básicamente arquitectos. Dentro de estos supervisores encontramos a quienes se involucraron de un modo directo en sus películas y a quienes mantuvieron una actitud más distanciada.

Entre aquellos que se involucraron de un modo más directo encontramos a Hans Dreier, director artístico supervisor de Paramount desde 1923 hasta su jubilación en 1950. Dreier, formado como arquitecto en Munich, fue considerado un maestro en la sutil evocación de la atmósfera, con su sabio manejo de las luces y las sombras. Dreier creyó siempre en el valor del trabajo en equipo (cualidad muy importante actualmente en el departamento de arte) y en la virtud de ciertas prácticas para la educación artística, al tiempo que mantuvo cierta fidelidad al mundo torturado, con intensos claroscuros, del expresionismo⁹.

El caso de Van Nest Polglase y Cedric Gibbons es bastante diferente, ya que en el Hollywood de los años treinta, donde, aún con ciertas dosis de embellecimiento y exageración, la mayor preocupación del decorado era el realismo, fue la comedia musical el género que dio lugar a investigaciones decorativas especialmente estilizadas. Polglase buscó un art déco muy gráfico, basado en oposiciones de blanco y negro puros, con pocos matices intermedios. Estos artesanos eran a menudo reclutados por el supervisor artístico de otros estudios o

⁸ En la historia del cine se conoce como **sistema de estudios** (del inglés *studio system*) al modelo estructural de la industria cinematográfica basado en tres conceptos: estudios, géneros y estrellas.

⁹ El expresionismo es un movimiento modernista que surgió a principios del siglo XX en Alemania. Los artistas que trabajan en este estilo distorsionaban la realidad de sus sujetos para “expresar” sus propias emociones, sentimientos e ideas.

industrias y tenían estilos e intereses similares al suyo, lo que aseguraba la continuidad de su estilo. A menudo trabajando conjuntamente, creaban todos los diseños y decorados para una película, los cuales eran después simplemente aprobados por el supervisor artístico. Con todo esto, los *unit art directors* se arreglaban a menudo para desarrollar su propio estilo, fácilmente identificable dentro de este estricto sistema jerárquico.

Aunque casi todos los grandes directores artísticos de la edad dorada de Hollywood trabajaron para estudios específicos, unos pocos diseñadores se mantuvieron independientes. El más importante de éstos fue William Cameron Menzies, quien se convertiría en el modelo del moderno “diseñador de producción” cuando trabajó para Lo que el viento se llevó. El productor David O. Selznick quería a alguien a cargo de los diseños, más que el usual ejército de diseñadores, para asegurar la continuidad visual del film. Encargó esta tarea a Menzies e inventó el término *production designer* para ayudar a aclarar su función. Era tarea de Menzies supervisar cada elemento visual del film, desde el diseño de vestuario, los decorados, los efectos especiales y la combinación de colores. Incluso tenía cierto poder a la hora de elegir el estilo de fotografía y el ángulo de cámara a través de sus *storyboards* y notas para muchas de las escenas. Así, el “diseñador de producción” se impuso como el primer título de la jerarquía de la dirección artística.

En Europa, aunque había algunos estudios dominantes, nunca se llegó a desarrollar un sistema de estudios similar al norteamericano. Sin embargo, también se dio una cierta cadena de montaje en la industria cinematográfica y los directores artísticos trabajaban más o menos como sus compañeros americanos. Con el final de la segunda guerra mundial, los cineastas italianos del neorrealismo¹⁰ anunciaron una nueva era al filmar sus películas totalmente en localizaciones reales. Su ejemplo inspiró a los directores franceses de la *nouvelle vague*¹¹, quienes también abandonaron los decorados de los estudios a favor de las calles. Su rebelión contra las rígidas prácticas de sus predecesores basadas en el estudio fue continuada por los movimientos cinematográficos independientes que florecieron por todas partes.

A finales de los cincuenta, la edad dorada de los estudios hollywoodienses estaba llegando a su fin y la influencia de este nuevo espíritu se manifestó en películas contraculturales como *Bonnie y Clyde* (Arthur Penn, 1967) y *Easy Rider, en busca de mi destino* (Dennis Hopper, 1969). Además de la vitalidad y realismo que se ganaba al rodar fuera de los límites del estudio, también resultaba mucho más barato. Como consecuencia, los mundos enteramente creados por el departamento artístico en el estudio en buena medida desaparecieron.

En los años ochenta se inició, como reacción contra las modas naturalistas, una modesta recuperación del decorado a la antigua, aunque limitada a algunas películas. Géneros como la ciencia ficción, la fantasía, los musicales o las películas de época ofrecen una clara plataforma de creación de diseños memorables, pero cabe recordar que incluso si el tema es contemporáneo estamos contemplando una ilusión que ha sido diseñada. La dirección

¹⁰ Movimiento cinematográfico que surgió en Italia tras la Segunda Guerra Mundial y que se caracterizó por películas de un realismo intenso rodadas en localizaciones naturales y con actores no profesionales.

¹¹ La *Nouvelle Vague* fue un movimiento artístico, que surgió en Francia a mediados del siglo XX, que pretendía romper con la manera convencional que había en aquel entonces de hacer cine.

artística tiene la responsabilidad de hacer creer a la audiencia que aquello que están viendo es real.

2.3. La importancia del director o directora de arte en una producción

Después de ver la evolución de la dirección artística desde las primeras producciones, es necesario conocer la importancia de la figura del director o directora de arte, como representante del gran equipo que lidera.

En primer lugar es importante diferenciar correctamente el término director o directora de arte del de diseñador o diseñadora de producción. En muchas ocasiones se suelen confundir, ya que en las producciones de habla inglesa, se utiliza el término *Production Designer* para referirse a la persona encargada del departamento de arte. Por otro lado, en Europa y Latinoamérica no suele utilizarse el término diseñador de producción salvo que se trate de una gran producción, aunque cada vez su uso está más popularizado. En esta última situación, la persona encargada de la dirección artística es el asistente del diseñador o diseñadora de producción y es quien materializa la propuesta audiovisual concebida por este último.

En cualquiera de los casos, el director o directora artística es responsable de la parte visual de la producción (junto con el departamento de fotografía). Dependerá del proyecto que se va a realizar, el presupuesto del mismo o el equipo con el que cuenta, y existen muchos matices que hacen que las responsabilidades del director o directora de arte cambien según el proyecto. Además de las responsabilidades en su departamento, tiene que comunicarse con los jefes de otros departamentos para sacar el proyecto adelante. Para conseguir el planteamiento visual que se desea, debe realizar un estudio completo del guion, documentarse correctamente, y reunirse con el director y el productor. Esto último es muy importante, ya que debe determinar junto con el director el estilo general que quiere proporcionar a la producción, así como pactar con el productor el presupuesto del que dispone para realizar su trabajo. En algunas producciones incluso se encuentran entre sus competencias tratar con los proveedores, controlar el presupuesto, supervisar la construcción y la utilería.

Pero su trabajo más importante es el de compenetrar a un equipo completo que se encuentra a su cargo, ya que como se ha comentado en diferentes ocasiones que el director o directora de arte sepa dirigir a su equipo y conseguir un buen trabajo conjunto es un requisito imprescindible para obtener buenos resultados. Debe tratarse de una persona creativa, con dotes de liderazgo y buenas capacidades comunicativas.

Un director o directora de arte debe ser capaz de observar, vivimos constantemente rodeados de imágenes y cualquier detalle puede servir de inspiración, por lo que algunos de ellos van siempre con una cámara fotográfica de bolsillo. También resulta muy positivo que sea capaz de dibujar, pues pueden ser capaces de plasmar su idea en bocetos o ilustraciones. Pero estos diseños necesitan ser interpretados en un espacio tridimensional, pues se debe tener

en cuenta cada detalle, ya que la cámara muestra el espacio o mobiliario desde distintos emplazamientos.

Para finalizar con sus competencias, el director o directora de arte debe conocer la teoría física del color y su comportamiento, así como tener un gran conocimiento de los materiales que utiliza. Debe compartir estos detalles con el director o directora de fotografía, para así adaptar la iluminación a los espacios y al estilo que se desea plasmar en la producción.

2.4. El equipo de arte y su papel dentro de una producción

Como se ha observado en el apartado anterior, el director o directora de arte es una figura fundamental en el mundo audiovisual y la voz cantante durante una producción dentro del equipo de arte de la misma. Pero este director o directora de arte nunca trabaja individualmente, ya que cuenta con un gran equipo a su lado, el cual está formado por profesionales que trabajan conjuntamente para llevar a cabo todas las ideas que se quieren plasmar en la escena. Para conocer un poco mejor este equipo y las funciones que cada persona que lo forma cumple, se ha realizado un recorrido por todos estos roles y por aquello que aportan a un proyecto.

En primer lugar, el escenógrafo, es la persona encargada de planificar y crear las elevaciones, los planos basados en las descripciones o dibujos que se le proporcionan y a continuación supervisa la construcción del conjunto y cualquier modificación que pueda ser necesaria a los ojos del director o directora de arte. La persona que ocupa este rol, colabora continuamente con el director o directora y el director o directora de fotografía, ya que es necesario un trabajo conjunto para planear cómo será tomada la secuencia o el plano.

El ambientador o decorador, como su propio nombre indica, se encarga de la decoración en los espacios de la escenografía. Esta decoración generalmente incluye mobiliario, iluminación, accesorios y todos aquellos detalles de la decoración interior del espacio. La persona encargada de esta tarea tiene como objetivo reflejar el periodo de tiempo en el que ocurre la historia, los personajes y la intención de esta.

El regidor o regidora de una producción cumple un papel fundamental, pues se encarga de localizar y buscar objetos y elementos decorativos utilizados para vestir el decorado, también se encarga de realizar las compras necesarias. En este rol, la documentación adquiere un papel fundamental, ya que resulta necesario obtener información acerca de la época y el estilo al cual deben pertenecer los elementos que se buscan.

Las personas encargadas de maquillaje y peluquería también forman parte de este departamento de arte y son responsables de la apariencia física de los actores para crear el personaje físicamente. Actualmente es bastante habitual que el trabajo sea realizado por una sola persona con un asistente a su lado para ayudarlo. Es importante su presencia en el rodaje, ya que el maquillaje y el peinado de los actores y actrices debe ser retocado continuamente. La documentación para realizar su trabajo correctamente también es

imprescindible, pues el aspecto físico del personaje tiene que ir acorde a la época a la que pertenece.¹²

El equipo de construcción está formado por varias personas que dominan la profesión, entre ellas la jardinería, carpintería, pintura, escultura y un sin fin de técnicas artesanales. En cada departamento hay un jefe o jefa que se encarga de coordinar las indicaciones que reciben de la dirección. En producciones con un menor presupuesto es el equipo de arte al completo el encargado de estas tareas, pero en las grandes producciones se suelen contratar a empresas especializadas en realizar este tipo de trabajos. En el caso de que el espacio en el que se pretende grabar esté ya construido o simplemente sea al aire libre se necesita al jefe o jefa de locación, encargado de buscar los lugares indicados para el guion. Esta persona visita el lugar tomando las fotografías y vídeos necesarios para que el director o directora observe bien el espacio y escoja su mejor opción.

Otro de los roles imprescindibles en un rodaje es el de la persona encargada de la utilería o atrecista, responsable de los objetos y accesorios que manejan y utilizan los actores durante la grabación, así como de los objetos que se encuentran entre el decorado. Esta persona debe trabajar con el director o directora de arte y con el decorador o decoradora para identificar todos los accesorios necesarios y es responsable de la obtención de los mismos y su cuidado para que no se dañen.

Por último, la persona encargada del diseño de vestuario crea o selecciona la ropa que va a ser utilizada por los actores y actrices, suele tener conocimientos en la materia y realiza trabajos de documentación, así como comprensión del personaje y de la historia para reflejar su personalidad en las prendas que viste.

2.5.La simbología y su papel en la dirección artística

La simbología¹³ es la disciplina que se encarga del estudio de los símbolos, un símbolo en este sentido, es un elemento o un objeto, puede ser gráfico o material, al cual por asociación o por convención social se le ha atribuido un significado. La función de estos símbolos es transmitir ideas o aportar información de manera inmediata a través del lenguaje visual. La interpretación de estos depende de diversos factores, tanto culturales como contextuales y convencionales, por lo que según los cuales a un determinado símbolo se le atribuye un significado u otro.

Por otro lado existen algunas simbologías que son comunes a todos, ya que suponen sistemas de información que han sido desarrollados para la interacción de las personas en determinados espacios¹⁴. Estas simbologías comunes son aplicadas por ejemplo en un

¹² Más información sobre los roles consultar:

<<http://materiadearte.blogspot.com/p/el-departamento-de-arte.html>> [Consulta: 17 de febrero de 2022]

¹³ Etimológicamente, la palabra **simbología** se compone de las voces “símbolo”, del griego σύμβολον (sýmbolon), y “-logía”, de la raíz griega -λογία (-logía), que indica ‘tratado’, ‘estudio’ o ‘ciencia’.

¹⁴ Para más información sobre la simbología consulte: <<https://www.significados.com/simbologia/>>[Consulta: 23 febrero de 2021]

aeropuerto internacional, en el cual se utiliza una simbología universal, fruto de convenciones sociales¹⁵ para facilitar a los pasajeros de cualquier lugar del mundo a identificar la información necesaria para sus viajes. En la siguiente imagen se muestran algunos de los símbolos más utilizados en los aeropuertos de todo el mundo.

Esta simbología universal ha sido utilizada por el ser humano a lo largo de la historia, ya que las personas siempre han buscado expresar sus pensamientos, emociones e ideología, en muchas ocasiones a través de distintas manifestaciones artísticas, desde las primeras pinturas rupestres hasta las propuestas cinematográficas actuales. En torno a estas propuestas cinematográficas, a través de diferentes simbolismos, las personas intentan no solo crear una historia, sino lograr que el espectador la viva como propia, o incluso que pueda identificarse con ella.

Los símbolos que se utilizan en el cine son principalmente objetos, que forman parte del decorado, de la escena o incluso de algún personaje, suelen ser fáciles de interpretar, pero en ocasiones un objeto viene a representar otro sin necesidad de usar un lenguaje oral, por lo que hay excepciones. La cultura es un elemento necesario para que el espectador pueda dotar de sentido a estos símbolos, ya que como se ha mencionado anteriormente, el mismo símbolo puede representar muchas cosas dependiendo del contexto en el que se percibe. Pero existen símbolos de naturaleza universal, los cuales pueden ser perfectamente interpretados por los espectadores independientemente de la cultura a la que pertenezcan. Por ejemplo, el símbolo de la paz, algunas señales de tráfico y las señales de los edificios públicos.

En las producciones estos símbolos pueden mostrarse de manera sutil en la trama para acentuar el mensaje que los creadores y creadoras quieren enviar. Es un recurso muy común que encontramos en el cine actual, que corresponden a una idea o un sentimiento y pueden estar reflejados en el decorado, los planos de la cámara, el montaje o incluso en el vestuario de los personajes. El tema de la película en sí mismo puede estar cargado de simbolismo para el espectador, es por este motivo que algunas películas tienen un mayor éxito en determinados contextos o en determinados sectores de la población. Llegando incluso a crear una obsesión en algunos espectadores, intentando imitar personajes o tramas, como se puede observar en la simbología de la serie que se trata en el siguiente apartado, la cual ha despertado un sentimiento de revolución en determinadas partes del mundo.

Se muestra entonces que las producciones exponen distintos símbolos o temáticas de forma abierta, para que el espectador pueda identificarse con la historia y para que esta no sea simplemente contada, sino también vivida por el público. Encontramos ejemplos de estos símbolos en el cine actual, como por ejemplo en la película *El Laberinto de Fauno* (2006), en la cual el padrastro de Ofelia, la protagonista, representa el fascismo español y un mundo donde no se quiere la liberación. También en el personaje del fauno, el cual representa una especie de guía espiritual para la niña, ayudando a esta a avanzar a través del laberinto.

Estos símbolos son principalmente creados por el equipo de arte de la producción, ya que forman parte de tareas que se encuentran dentro de sus competencias, como viene a ser el

¹⁵Regularidad social arbitraria, indeterminada y estable. Un comportamiento de un grupo que se repite a lo largo del tiempo y/o en muchos y diferentes lugares y contextos ante situaciones parecidas.

decorado, el vestuario, las localizaciones e incluso el mobiliario de una escena. Como se observa en el siguiente apartado, el trabajo de este departamento en la creación de símbolos, ha ayudado a muchas producciones a adentrar al espectador en la historia y sobre todo en muchas ocasiones aumentar su popularidad.

3. La Casa de Papel

Tras conocer en el apartado anterior los detalles de la dirección artística y todo lo que envuelve el concepto, en el siguiente apartado vamos a centrarnos en la serie, *La Casa de Papel* en concreto en los símbolos que la caracterizan y sobre todo en el uso del color rojo que vamos a analizar.

3.1. La serie y su éxito

Sinopsis

Un misterioso personaje, que se hace llamar "El Profesor", planea el mayor de los atracos jamás ideado. Para llevar a cabo el ambicioso plan, recluta a una banda formada por personas con ciertas cualidades y algo en común: no tienen nada que perder. El objetivo es atracar la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre, con la intención de quedarse encerrados dentro con una misión muy concreta: no robar dinero, sino crearlo. Tras cinco meses de reclusión, memorizando cada paso, cada detalle, cada probabilidad..., por fin llega el día. Les esperan once días de encierro en la Fábrica de Moneda, rodeados de los cuerpos de élite de la policía y con 67 rehenes en su poder.¹⁶

Esta es la sinopsis de *La Casa de Papel*, la serie de televisión española creada por Álex Pina y producida por Atresmedia en sus inicios y más tarde por la plataforma de *streaming* Netflix. La serie se estrenó el 2 de mayo del año 2017 en la cadena española Antena 3 la cual distribuyó las dos primeras partes de la serie en España, antes de que Netflix la adquiriera en ese mismo año. La plataforma se ha encargado de editar, reeditar y distribuir la serie por el mundo, incluso se puede ver doblada en hasta cinco idiomas.

Este éxito tiene diversos motivos, en primer lugar, se trata de un concepto llamativo y claro, una banda de atracadores que quieren hacer el mayor atraco de la historia. Este concepto posee también un mensaje universal que critica especialmente el capitalismo, el público puede incluso llegar a ver a los protagonistas como una especie de Robin Hood, roban a las personas ricas para dar dinero a los pobres. El éxito internacional de la serie es sin duda obra de Netflix, ya que en Antena 3 los capítulos cada semana perdían más audiencia, pues el público no está dispuesto a emplear meses en ver una serie, por su lado, Netflix ofrece en su catálogo la serie al instante, para que el espectador pueda realizar el visionado al ritmo que desee, este detalle junto con una buena promoción fueron causantes del éxito de *La Casa de Papel* a nivel internacional. Pero aquello que más ha atrapado al espectador es la estética

¹⁶ FilmAffinity: *La Casa de Papel* < <https://www.filmaffinity.com/es/film879405.html> > [Consulta: 5 de Junio de 2021]

tan cuidada de la serie, toques cómicos, tramas que enganchan y una estética visual que llama la atención, los colores, las máscaras, elementos que se han vuelto símbolos de revolución en todo el mundo.¹⁷

En una entrevista para la BBC, Javier Gómez, uno de los guionistas de la serie responde de esta manera al ser preguntado por las claves del éxito del proyecto, “Tiene algo que nosotros no habíamos calculado, y son esos elementos muy identificables, iconográficos, como la máscara, como el uniforme de color rojo. Es que tienen hasta un himno. Y eso se parece mucho a la iconografía de los países, de los equipos de fútbol.”¹⁸

Por esta razón, en el siguiente apartado conoceremos más acerca de las personas encargadas de estos aspectos, que son el equipo de arte. Para ello nos adentraremos más en la dirección artística de la serie, indagando más en su trabajo, reforzando la teoría que hemos visto en apartados anteriores pero centrándonos en este caso, conoceremos de la mano de Abdón como es el trabajo con su equipo y a algunas personas que forman parte de este.

3.2. La dirección artística en la serie

Ahora que ya conocemos un poco más acerca de la serie y su éxito, en el siguiente apartado se mostrará parte del equipo encargado de este éxito, en concreto el equipo de arte. Veremos cómo funciona este departamento dentro de la serie así como los problemas que han podido afrontar durante el rodaje de esta.

3.2.1. El director de arte y su equipo

El departamento de arte de *La Casa de Papel* está formado por un extenso equipo, el cual lidera el valenciano Abdón Alcañiz. Abdón ha participado en grandes proyectos además de *La Casa de Papel*, como *El Embarcadero* (2019), *La Novia* (Paula Ortiz, 2015) o *Amar* (Esteban Crespo, 2017), entre otras, además de la última producción española de Netflix, *Sky Rojo*. En el caso de la serie que estamos analizando, Abdón ejerce el cargo de director artístico, y trabaja conjuntamente con las personas encargadas de otros departamentos para obtener mejores resultados.

¹⁷ Polo, A. (2 de abril de 2021). *La Casa de Papel: Su éxito en 5 claves*. El Palomitrón. <<https://elpalomitrón.com/la-casa-de-papel-su-exito-en-5-claves/>> [Consulta: 19 de Junio de 2021]

¹⁸ Gómez, J. (2020 1). [Entrevistado por A. M. Valencia]. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51247895> [Consulta: 22 de Junio de 2021]

Pero como se ha mencionado Abdón no trabaja solo, el trabajo en equipo y el hecho de estar rodeado de grandes talentos es imprescindible para el proyecto. Durante los inicios de la serie en Antena 3, el equipo de arte estaba formado por alrededor de 12 personas, pero con la llegada de Netflix, el presupuesto de la producción aumentó al igual que el equipo, por lo que durante las últimas temporadas de la serie, el departamento contaba con alrededor de 47 personas, según cuenta el director de arte.

Dentro del departamento de arte, estas 47 personas pertenecen a sus propios departamentos. El departamento de vestuario está liderado por Carlos Díez y Rosa Solano, el departamento de maquillaje y peluquería está formado por 18 personas, lideradas por Arantxa Fernández, Montserrat Vilumbrales, Eva Martínez y Noelia Peso. Entre los cargos más elevados en la jerarquía que existe dentro del departamento destacan Irene Moreno, María Cuevas, Cecilia Minaya como asistente de dirección artística y diseñadora gráfica, Marta Navarro y Laura Granell.¹⁹

Todas estas personas forman parte de un proceso artístico que conlleva mucho trabajo, este proceso lo describe Abdón en su ponencia en el congreso internacional Comunica2²⁰ en 2021. Se mencionan un total de 8 herramientas de trabajo imprescindibles para conseguir un buen resultado, vamos a mencionarlas todas a continuación.

En primer lugar, la documentación, una parte imprescindible del proceso de creación del departamento de arte, pues es necesario conocer aquellos aspectos de los elementos que se van a tratar, el director de arte menciona que esta herramienta es fundamental para la utilización de determinados materiales. Por ejemplo, cuando se trabaja con agua, como es el caso de la inundación de la caja fuerte en el segundo atraco que realiza la banda. Para realizar esta serie de grabaciones es necesario investigar a fondo aquello con lo que se va a trabajar, así como contar con personas que tengan una serie de conocimientos relacionados con el tema, como comenta Abdón “rodearte de gente que sepa”. Esta gente forma parte también del equipo de arte y en ocasiones se trata de personas que trabajan en otro sector, no siempre son personas del mundo audiovisual.

Dentro de la documentación, encontramos también el *moodboard*²¹, el cual nos cuenta que utiliza para “respirar” el proyecto, con esta herramienta se crea una idea más general de lo que quiere hacer.

En segundo lugar, las referencias, las cuales trataremos más en profundidad en uno de los siguientes apartados, para los directores y directoras de arte, cualquier cosa puede ser una referencia visual. En la conferencia destaca el hangar del profesor, creado a base de una gran cantidad de referencias que existen en el mundo audiovisual, como “la guarida del malo”.

¹⁹ IMDB: La Casa de Papel < https://www.imdb.com/title/tt6468322/fullcredits/?ref_=tt_ql_cl > [Consulta: 6 de Junio de 2021]

²⁰ Congreso internacional anual sobre redes sociales, comunicación y marketing digital organizado por el Campus de Gandia en la Universidad Politécnica de Valencia.

²¹ Representación visual que consiste en un collage con imágenes, ilustraciones, texturas, colores y textos que tienen como objetivo transmitir una idea general o un pensamiento sobre un tema determinado.

El diseño conceptual²² es la tercera herramienta que Abdón comenta, ahí es donde se empieza a entender cómo va a ser cada espacio, y sirve como base para el resto del equipo a la hora de crear el visual que caracteriza a la serie.

En cuarto lugar, la búsqueda de localizaciones, una herramienta imprescindible, en la entrevista con Abdón, nos comenta que necesita tener equipo en todas partes, si viaja a otro país en busca de localizaciones, necesitará a una persona de ese país que conozca a la perfección el lugar para disponer de estas. En la mayoría de casos, como se verá en los apartados siguientes, estas localizaciones no existen, o no encajan con la idea visual que se tenía, por lo que es necesario construirlas.

El *storyboard*, es la quinta herramienta que menciona en su ponencia, es muy importante tener uno como apoyo en la preproducción de cualquier proyecto que necesite representar adecuadamente ideas visuales elaboradas. Un *storyboard* es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una producción audiovisual.. Es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa.

La lectura del guion es otra herramienta a la cual hay que prestar mucha atención, pues es donde se ven los detalles que hay que cuidar y donde se recibe toda la información sobre la imagen visual que se va a crear. En ocasiones la persona a cargo de la dirección de la producción se encarga de dar algunos detalles sobre las necesidades del espacio y sobre la manera en la que quiere que sea diseñado, pero en otras ocasiones, Abdón nos comenta que tiene cierta libertad a la hora de crear.

Para finalizar, como ya se ha comentado anteriormente, las dos últimas herramientas que forman parte de la creación del proyecto son el proceso de construcción y el proceso de deconstrucción. Una vez pensada la estética y teniendo claras las necesidades del proyecto es necesario disponer de un equipo de construcción para que o bien adapte las localizaciones de las que dispone la producción o bien cree unas de cero. Pero a parte de crear en ocasiones el guion exige destruir, en el caso de *La Casa de Papel*, tras los enfrentamientos entre la policía y los atracadores es necesaria una estancia completamente destrozada, que muestre al espectador los daños causados por la pelea, el equipo se encarga también de trabajar para que esto ocurra.

En la entrevista realizada Abdón insiste en algo que suele ocurrir en el mundo audiovisual, y es que aunque exista una jerarquía se aceptan ideas o sugerencias del equipo, todos se encuentran en un mismo proyecto y al final lo verdaderamente importante es obtener un buen resultado. Además de trabajar en equipo con las personas del departamento al que perteneces es muy importante la comunicación, tanto con ellos como con el resto de los departamentos, como el de fotografía, el director o directora, la producción y las personas encargadas de la edición. Es imprescindible por tanto la buena relación entre los miembros del equipo, ya que durante el rodaje, se necesita el apoyo de cada uno de ellos como veremos en el siguiente apartado.

²² Primera etapa de la creación de un nuevo producto. Se trata del planteamiento del producto, la creación de un concepto, el cual desarrollado a posterior conformará un producto.

3.3. Simbología de la serie

La simbología de la serie *La Casa de Papel* es como se ha comentado en apartados anteriores uno de los principales motivos de su popularidad, por ello, en este apartado se realiza un breve recorrido por estos símbolos y su importancia dentro de la serie, haciendo especial hincapié en el color rojo, el principal protagonista de este análisis.

Tras conocer la simbología y cómo se trabaja con esta en la dirección artística, dentro de la serie *La Casa de Papel*, podemos distinguir una serie de símbolos, que han servido para que sea perfectamente reconocida por el espectador, e incluso utilizados en diversas protestas y manifestaciones.²³

En primer lugar, aquello que más destaca es sin duda el uso del color rojo, aunque es utilizado en muchos de los elementos que vemos en la serie, el más popular es el mono rojo, el uniforme que utilizan los atracadores y que vemos en todos y cada uno de los capítulos de las cinco temporadas. Pero como se ha comentado existen muchos más elementos, de atrezzo, de peluquería y maquillaje, incluso algunas localizaciones, que utilizan este característico color rojo, todos estos elementos se analizan en el siguiente apartado.

La máscara de Dalí²⁴ que complementa los monos rojos es otro de los elementos que forman la simbología de la serie, es utilizada por los protagonistas de la serie durante el atraco, para no mostrar sus rostros. También ha sido acogido por la audiencia y adaptado para ser utilizado en muchas protestas, esto es en parte por lo que representa el pintor, el cual posee muchas fundaciones por todo el mundo (Fundación Gala-Salvador Dalí²⁵).

Hablando con Abdón sobre la máscara de Dalí nos cuenta que no fue su idea inicial, en el mundo audiovisual se barajan muchas ideas y suelen surgir cambios incluso de última hora. La máscara pasa por Munch, por “El Grito”, por *Scary Movie*, pero lo que el equipo tenía claro era que querían un emblema español, una figura más cercana al Quijote. La intención era que el proyecto fuera un producto nacional, la famosa “marca española”, necesitaban un icono visual. Este icono ha sido la máscara de Dalí, de la cual han utilizado una caricatura para evitar entrar en conflictos de derechos de imagen.

3.3.1.. Referencias utilizadas para crear la simbología

Para la creación de los símbolos comentados en el apartado 3.3, el director artístico de la serie, Abdón Alcañiz, cuenta que ha utilizado algunas referencias de contenido audiovisual importantes para su experiencia y crecimiento como profesional. Por este motivo,

²³ Guevara, A (31 de enero de 2022). *Cómo «La Casa de Papel» influyó en las protestas y movimientos sociales. Actualidad Joven.* <https://actualidadjoven.es/culturizate/como-la-casa-de-papel-influyo-protestas-y-movimientos-sociales-aj/> [Consultar: 20 de febrero de 2022]

²⁴ Famoso pintor, escultor, grabador, escenógrafo y escritor español del siglo XX, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo gracias a sus impactantes obras con imágenes oníricas.

²⁵ Acceso directo a la página web de la fundación:< <https://www.salvador-dali.org/es/fundacion-dali/>> [Consulta: 13 de febrero de 2022]

observaremos algunas de estas referencias y como se muestran reflejadas en la serie española.

En el caso de la máscara de Dalí, la película *V de Vendetta* (2006) ha servido como referente para el concepto de esta, en la película, la persona enmascarada representa una especie de símbolo de revolución, algo similar a la situación de *La Casa de Papel*, pero esta última llevada a otro terreno. No es el único detalle de la película que podemos observar en la producción española, el monasterio en el que representa el espacio del personaje de Berlín referencia también esa mezcla ecléctica de arte que podemos ver en la película.



Figura 2: Máscara de la película *V de Vendetta* (2006) y de la serie *La Casa de Papel* (2017). Fuente: Elaboración propia

La película estadounidense *Plano Oculito* (Spike Lee, 2006) ha supuesto una importante referencia en cuanto a la creación de espacios para Abdón. Pero como se ha comentado anteriormente, una de las partes más importantes a la hora de crear contenido para un proyecto es la documentación, en el caso del director artístico, se ha empapado de la arquitectura, de edificios y espacios de este país. El Valle de los caídos como referencia arquitectónica de los años 80 por ejemplo, ha sido uno de los aprendizajes culturales y visuales que se han podido plasmar en el proyecto.



Figura 3: Fotogramas extraídos de la película *Plano Oculto* (2006)

Fuente: Netflix

Michael Haneke es una de las personalidades que destaca el director artístico, su tratamiento del género dramático, la parte más psicológica del miedo y el llanto que arranca al espectador en sus películas. En concreto destaca la película *Funny Games* (Michael Haneke, 2007) el trabajo del blanco en esa psicología, que nada tiene que ver con *La Casa de Papel* pero este tratamiento del color ha servido para inspirar y formar a Abdón en el tratamiento de los colores, llevando este a otro contexto.

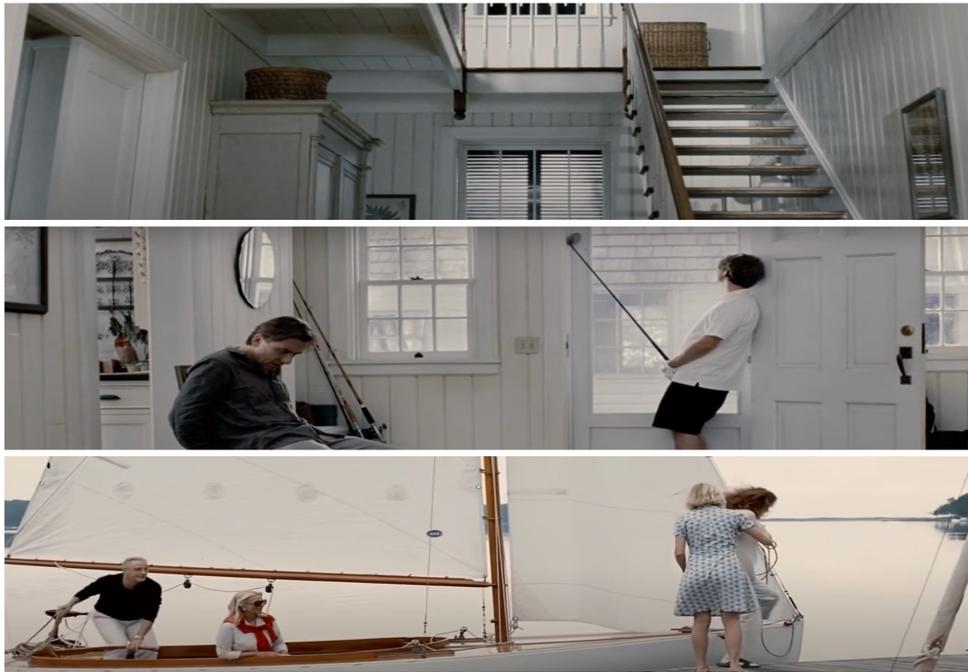


Figura 4: Fotogramas de la película *Funny Games* (2007)

Fuente: Youtube

En cuanto a este tratamiento de colores, el más importante en la serie que vamos a analizar es el color rojo. Y para el tratamiento de este en su trabajo el director artístico también ha utilizado referencias. El videojuego *Grand Theft Auto*, desarrollado por el estudio Rockstar North, comenta Abdón que es un referente visual que utiliza para el característico mono rojo que visten los personajes a lo largo de toda la serie. Se muestra bien la siguiente imagen promocional del videojuego (Figura 5), en la que los personajes bajan de los coches a atracar, llevando un mono rojo como vestuario así como máscaras para no ser reconocidos.



Figura 5: Imagen promocional del videojuego *Grand Theft Auto V* (2013)

Fuente: Google Imágenes

Alguna de las referencias que Abdón ha utilizado para *La Casa de Papel*, y una de las que más comenta, es la de las famosas estrellas del campus de Gandia de la Universidad Politécnica de Valencia, donde estudió Comunicación Audiovisual. Se trata de un mural formado por un fondo azul lleno de estrellas con la frase “Qualsevol nit pot sortir el sol”. Este mural es usado por Abdón para uno de los techos de la ermita que vemos en la serie, adaptado a los colores arena utilizados en algunas de las localizaciones, se trata del pequeño homenaje del director de arte a la universidad y en concreto al campus en el que se formó.



Figura 6: Decorado de la serie y pared del campus

Fuente: Abdón Alcañiz

Otro elemento de la vida de Abdón que podemos ver reflejado en la serie son los sacos de arroz de Sueca, los cuales menciona en una entrevista para A Punt²⁶ (2022), que se trata de un pequeño homenaje personal hacia su tierra. Estos sacos son los utilizados en la serie como barricadas durante el enfrentamiento entre ladrones y militares de las últimas temporadas.

²⁶ Para escuchar la entrevista completa, véase: < https://www.apuntmedia.es/programes/proxima-parada/complets/08-11-2021-proxima-parada-segona-hora_135_1465003.html > [Consulta: 14 de enero de 2022]



Figura 7: Sacos de arroz de Sueca utilizados como atrezzo

Fuente: Abdón Alcañiz

Por tanto, podemos ver que el visionado de contenido audiovisual, la observación del entorno e incluso las propias vivencias pueden resultar útiles para la creación de espacios y contenido, y la experiencia hace que esta observación cada vez sea más fácil de plasmar en los proyectos que se realizan.

4. Análisis de la importancia del color rojo en la fuerza narrativa

Después de conocer un poco más acerca de la dirección artística y la serie de *La Casa de Papel*, en el siguiente apartado se realizará un análisis de uno de los símbolos mencionados anteriormente. Se trata del análisis de la importancia del color rojo en la fuerza narrativa, tal y como indica el título de este trabajo de final de grado.

Para realizar este análisis conoceremos más a fondo este color y como se utiliza en la serie, siendo este el más recordado por el espectador. El análisis se ha realizado en primer lugar mediante un visionado en profundidad de las 5 temporadas de las que dispone la serie en la plataforma Netflix, anotando cada elemento que contenga el color rojo. Después, la realización de una tabla en Excel, la cual se encuentra dividida por temporadas, en cada una de ellas se han diferenciado 5 apartados: vestuario, espacios, maquillaje, peluquería, atrezzo y que puede consultarse en anexos. En cada uno de estos apartados se marca con el color rojo la presencia de este en el capítulo. Tras realizar el visionado y la tabla, se han llegado a una serie de conclusiones, apoyadas por la parte del análisis que lo completa y la entrevista con el director artístico de la serie, Abdón Alcañiz.

Una de las cosas que menciona Abdón en la entrevista es que al leer el guion, lo primero que se le viene a la cabeza es un color, en el caso de *La Casa de Papel* es el color rojo. Insiste en la necesidad de esforzarse en lo visual, conseguir que este llame la atención, darle un carácter fuerte, el rojo tiene fuerza. Esto es algo que ocurre en diferentes proyectos en los que el director artístico ha trabajado, en el caso de la serie *Vis a Vis*²⁷, es el color amarillo, tanto el vestuario de las presas como algunos elementos de atrezzo de la serie son de este color.



Figura 8: Imagen promocional de la temporada 4 de la serie *Vis a Vis*

Fuente: IMDB

²⁷Serie de televisión española de género dramático producida por Globomedia para Antena 3 y FOX España. Esta serie se estrenó el 20 de abril de 2015

Siguiendo con el color rojo, para entender mejor esta fuerza de la que se ha hablado anteriormente, veremos a continuación algunas opiniones expertas sobre aquello que transmite el rojo en el espectador.

En primer lugar, viendo el color rojo desde un punto de vista más psicológico, Oscar Castellero, graduado en psicología por la Universidad de Barcelona, escribe que este es uno de los colores con mayor simbolismo a nivel psicológico. Destaca la asociación del rojo con el fuego o la sangre, esta última muy utilizada en la serie. En aspectos generales, el color rojo se asocia al calor, a la pasión, a la energía, e incluso a la muerte.

La periodista y analista Sarah Bea Milner, defiende de la siguiente manera la presencia del color rojo en la serie:

“El rojo es un color audaz, a menudo asociado con la resistencia. Es el color de la sangre, por lo que es probable que tenga connotaciones simbólicas de violencia y pasión. Las banderas rojas se asocian comúnmente con movimientos revolucionarios en la vida real y en la ficción” y, “desde el comienzo del programa, el espíritu de los ladrones siempre ha contenido un elemento de revolución”²⁸

Además, también explica que desde su apreciación, el rojo evidencia un “guiño metaficcional²⁹”, que incluye la identidad nacional española de la bandera y las corridas de toros, así como el pimentón, un producto bastante utilizado en la gastronomía del país europeo.

Todos estos matices que se aprecian sobre el color rojo en la serie se verán en el análisis que se muestra a continuación, en los apartados siguientes se comentarán todos aquellos elementos que contienen el color rojo y se estudiará más en profundidad el uso de este. Así como la forma en la que estos resaltan sobre la escala de grises que se utilizan en gran parte de las localizaciones, creando así un contraste muy característico.

4.1. Vestuario

En primer lugar, como su propio nombre indica, en este apartado se analizará la presencia del rojo en el vestuario de la serie a lo largo de las 5 temporadas que contiene esta en la plataforma Netflix.

Observando la tabla situada en el Anexo 1 del presente trabajo de final de grado, se puede apreciar que en todos y cada uno de los capítulos de las 5 temporadas encontramos la presencia del color rojo. Este es utilizado principalmente en los monos que llevan los

²⁸ MDZ SHOW GLOBAL (8 de mayo de 2020). *¿Por qué no otro color? La razón por la que en La Casa de Papel se visten de rojo.* MDZ.

<<https://www.mdzol.com/mdz-show/2020/5/8/por-que-no-otro-color-la-razon-por-la-que-en-la-casa-de-papel-se-visten-de-rojo-78051.html>> [Consulta: 20 de noviembre de 2021]

²⁹ Se entiende por metaficción a un tipo de narrativa que se caracteriza por su naturaleza autorreflexiva, autorreferencial y consciente de sí misma (autoconsciente), que opera a través de una serie de procedimientos narrativos con el fin de convertir el discurso en referente de sí mismo.

protagonistas de la producción, utilizados para realizar el atraco y ser reconocidos por los atracadores.

Sin embargo, los personajes principales no son los únicos que visten estos monos rojos, ya que a lo largo de las temporadas este elemento de vestuario, es utilizado también por los rehenes de los atracos, incluso por los propios manifestantes que se encuentran en el exterior del banco de España, en el caso de las tres últimas temporadas.



Figura 9: Vestuario de los atracadores. Fuente: Netflix



Figura 10: Vestuario de los atracadores. Fuente: Netflix

Otros elementos del vestuario que contienen el color rojo y refuerzan la narrativa, son las distintas prendas de ropa que llevan los miembros de la banda cuando ni visten los monos. A lo largo de la serie, se producen una serie de flashbacks que muestran cómo ha sido la planificación del atraco, así como las clases del profesor para explicar sus planes a los

atracadores. En estos flashbacks³⁰, los protagonistas de la serie suelen llevar elementos que destacan sobre el resto, ya que muestran los escondites de la banda, los cuales se encuentran decorados con colores oscuros, estos elementos son prendas que pertenecen al vestuario y suelen ser parte del vestuario femenino concretamente.

Aunque muchas veces podemos apreciar estas prendas en los personajes masculinos, como por ejemplo el personaje de Moscú (Paco Tous) que en ocasiones viste suéter rojo, es mucho más común ver este uso del color en las prendas femeninas. Los vestidos de Nairobi (Alba Flores), algunos detalles de la chaqueta de Tokio (Úrsula Corberó), son algunas de las prendas que más se repiten. En las siguientes imágenes (Figuras 11 y 12) se muestran algunos de estos elementos del vestuario que hemos comentado.



Figura 11: Vestuario de Nairobi. Fuente: Netflix



Figura 12: Vestuario de la banda. Fuente: Netflix

³⁰Técnica narrativa utilizada en cine y literatura que consiste en intercalar en el desarrollo lineal de la acción secuencias referidas a un tiempo pasado.

Se ha mencionado la presencia del color rojo en el vestuario de los miembros de la banda, pero hay un detalle que el equipo encargado del vestuario ha tenido en cuenta. Aquellas personas que no pertenecen a la banda de atracadores pero tienen algún tipo de relación con estos y suponen a veces una ayuda que les hace acercarse más a la banda, también suelen utilizar prendas de vestir de color rojo.

Este es el caso de Mariví (Kiti Mánver) y de Ángel (Fernando Soto), dos personajes secundarios que en algunas ocasiones suponen la diferencia entre conseguir el dinero o fracasar. En primer lugar, Mariví, la madre de Raquel (Itziar Ituño), que supone una pieza clave para el acercamiento de Raquel y el profesor (Álvaro Morte) en las primeras temporadas, por ello en muchas ocasiones podemos verla utilizando prendas rojas, como es el caso de la siguiente imagen (Figura 13).



Figura 13: Vestuario de Mariví, madre de Raquel. Fuente: Netflix

En el caso de Ángel, la relación de amistad que lo une con Raquel y su amor por ella hacen que en ocasiones la cubra y sea capaz de ayudarla desde su trabajo en la policía, por ello, al estar un poco más cerca de la banda en ese sentido, esto se refleja en el vestuario, de manera que muchas de las camisas que lleva el personaje tienen detalles en color rojo, siendo en la mayoría de ocasiones rayas.



Figura 14: Vestuario de Ángel. Fuente: Netflix

Por último, el caso del profesor, tras la visualización de todas las temporadas, se ha observado que se trata del único miembro de la banda al que se le representa con tonos grises. A lo largo de las cinco temporadas viste colores oscuros, a excepción de algún complemento rojo en ocasiones, en las imágenes que se muestran a continuación se puede ver por ejemplo que utiliza un suéter de color rojo o incluso la corbata. Pero a excepción de estas dos ocasiones, suele llevar colores oscuros, y resalta en plano por los elementos de atrezzo que le rodean, algo que veremos en el siguiente apartado.

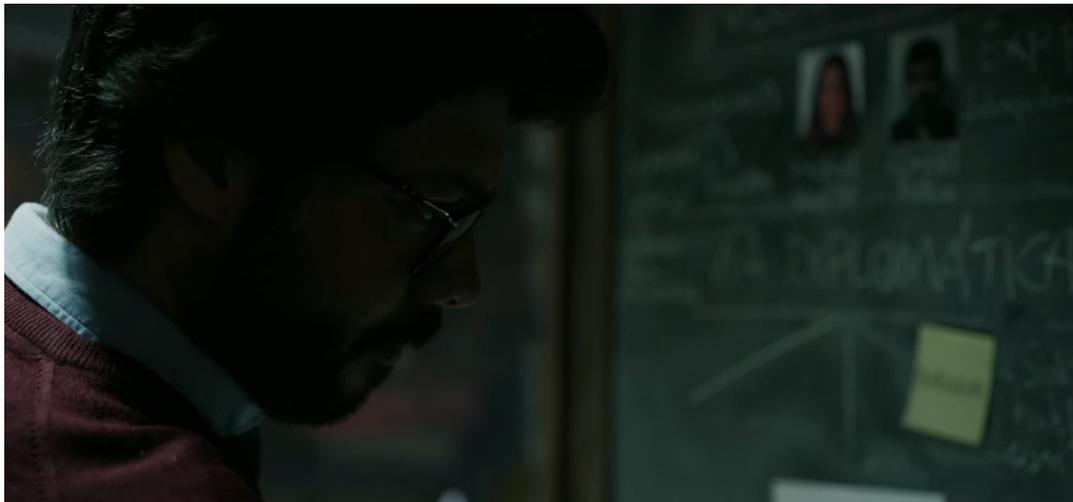


Figura 15: Vestuario del profesor. Fuente: Netflix



Figura 16: Vestuario del profesor. Fuente: Netflix

Esta cuestión de la paleta de colores que representa al profesor era algo que llamaba bastante la atención, por lo que fue una de las cuestiones que se le planteó a Abdón durante la entrevista. Su respuesta fue clara, como director artístico, al leer el guion asocia a cada personaje con una gama de colores y unos textiles. En el caso del profesor cuenta que para él son colores oscuros, un marrón o un gris. Y en cuanto a los textiles sería como una especie de cuero envejecido, así pues para cada personaje tendría unos materiales y unos colores, que reflejan así el contexto histórico y las características del personaje. En el caso de estos colores, reflejan aspectos neutrales, o incluso en ocasiones aburridos, de esta manera en las primeras temporadas cuando vemos que el profesor es la figura más seria y fría de la banda estos colores predominan, pero cuando de alguna manera empieza a salirse de los planes en las últimas temporadas, se le añaden algunas prendas rojas que reflejan este cambio en el personaje.

Para finalizar con este apartado, hemos observado que el vestuario es un elemento clave para la fuerza narrativa que otorga el color rojo y que se ha convertido en uno de los símbolos más importantes de la serie, concretamente el mono rojo. Este rompe totalmente con la idea que se ha popularizado durante tantos años en el mundo audiovisual, vistiendo en muchas ocasiones a “los malos” con colores oscuros y apagados. Sin embargo, *La Casa de Papel* rompe con esto, pues por una vez los atracadores no son “los malos”, sino una especie de Robin Hood³¹ a los ojos de los ciudadanos.

4.2. Atrezo

En segundo lugar, también muy presente en la tabla realizada para el análisis se encuentra el atrezo. Como se puede observar en el Anexo 1, al igual que ocurre con el vestuario, todos los capítulos de las 5 temporadas contienen elementos de atrezo de color rojo.

Para entender mejor el apartado, realizaremos una pequeña definición de lo que es el atrezo, su utilidad y los distintos tipos de atrezo que podemos encontrar en el mundo audiovisual. Comenzando con la definición, el atrezo o atrezzo es el conjunto de elementos necesarios

³¹ Arquetipo de héroe y forajido del folclore inglés medieval, defensor de los pobres y oprimidos.

para una puesta de escena teatral o para el decorado de una escena televisiva o cinematográfica.³²

En definitiva, se trata de accesorios móviles o portátiles que complementan el carácter de un personaje, la escenografía o el vestuario (accesorios). Se trata de elementos que son indispensables para entender la historia. En el caso de *La Casa de Papel*, estos objetos suelen ser de color rojo, que serán aquellos que se analizarán a continuación.

El primer tipo de atrezzo es el atrezzo enfático, es todo aquello indispensable para contar la historia, por ejemplo una copa envenenada que provoca la muerte de un personaje. En el caso de *La Casa de Papel*, el teléfono utilizado por el profesor para las negociaciones sería este atrezzo enfático. Destaca porque es uno de los objetos que siempre están sobre la mesa, tanto la del profesor, como un teléfono idéntico en el interior del edificio del atraco, en este caso el que utilizan los atracadores para comunicarse con el exterior. Destaca sobre la mesa del profesor especialmente, pues rompe completamente con toda la gama de colores oscuros que rodean su ambiente y su vestuario.



Figura 17: Teléfono de atrezzo del profesor. Fuente: Netflix

Otros de los elementos de atrezzo enfático sería el coche rojo, utilizado por el profesor y en ocasiones por miembros de la banda. Es una parte importante para la narración pues simboliza el comienzo de todo, aparece por primera vez en el capítulo 1 de la primera temporada, cuando el profesor se acerca para hablar con Tokio por la calle. El color acompaña a la historia, pues de una calle con tonos oscuros y grises, aparece el coche rojo que cambia por completo la imagen.

³² Definición detallada, véase: <<https://www.wordreference.com/definicion/atrezzo>> [Consulta: 2 de febrero de 2022]



Figura 18: Coche de atrezo del profesor. Fuente: Netflix



Figura 19: Coche de atrezo. Fuente: Netflix

Y por último los posits rojos, son elementos muy utilizados por el profesor para plantear los atracos y los vemos en muchas ocasiones en el aula que utiliza para explicar, pero también suponen una parte muy importante en la trama de la situación familiar de Raquel, con la enfermedad de su madre. Estos los utilizan para dejar una serie de mensajes por la casa y que Mariví pueda recordar las cosas. En alguna ocasión son utilizados por el profesor en la misma casa de Raquel, algo que señala la proximidad de los dos personajes y el acercamiento de Raquel a la banda.



Figura 20: Posits de atrezzo en la clase del profesor. Fuente: Netflix

El siguiente tipo de atrezzo es el atrezzo de personaje, se trata de objetos utilizados por los personajes, no tienen necesaria ni directamente que definir al personaje pero en ocasiones ayudan. Este tipo de atrezzo no es muy utilizado en la producción que estamos tratando, ya que los personajes ya suelen vestir completamente de rojo, pero podemos ver por ejemplo los sacos de dormir que les prestan a los rehenes en las primeras temporadas, también de color rojo.



Figura 21: Sacos de dormir de los rehenes. Fuente: Netflix

El último tipo de atrezzo es el atrezzo de escena, se trata de objetos y decorados que permanecen en la escena durante todo el transcurso de esta y que no hace nada más que darle el toque especial que se busca a la escenografía. En *La Casa de Papel*, los objetos que forman parte de este tipo de atrezzo son de color rojo, y aunque parezca que no aportan nada

o son simple decoración, destacan en la imagen, son ese punto de color entre los decorados grises tan característicos de la serie.

En ocasiones parece simple casualidad, pero el equipo de arte coloca cada objeto con una intención específica. Se trata de un color muy llamativo, por lo que podría resultar difícil en ocasiones colocar algo y que no se tenga la sensación de que sobra en la escena. Pero en esta ocasión el equipo ha realizado un muy buen trabajo, ese tono rojo que quieren resaltar lo consiguen con unos botes de ketchup por ejemplo, que colocado sobre la barra de un bar no sale del contexto y realiza perfectamente su función, remarcar el color de la serie y destacar entre colores más apagados. En las imágenes que se muestran a continuación (Figuras 22-28) podemos ver algunos ejemplos de este atrezzo de escena en la serie.



Figura 22: Botes de ketchup de atrezzo. Fuente: Netflix



Figura 23: Tela de atrezo roja. Fuente: Netflix



Figura 24: Globo de atrezo rojo.
Fuente: Netflix



Figura 25: Elemento de atrezzo rojo de la fiesta de cumpleaños.
Fuente: Netflix



Figura 26: Cajas de pizza de atrezzo.
Fuente: Netflix



Figura 27: Alfombra de atrezzo.
Fuente: Netflix

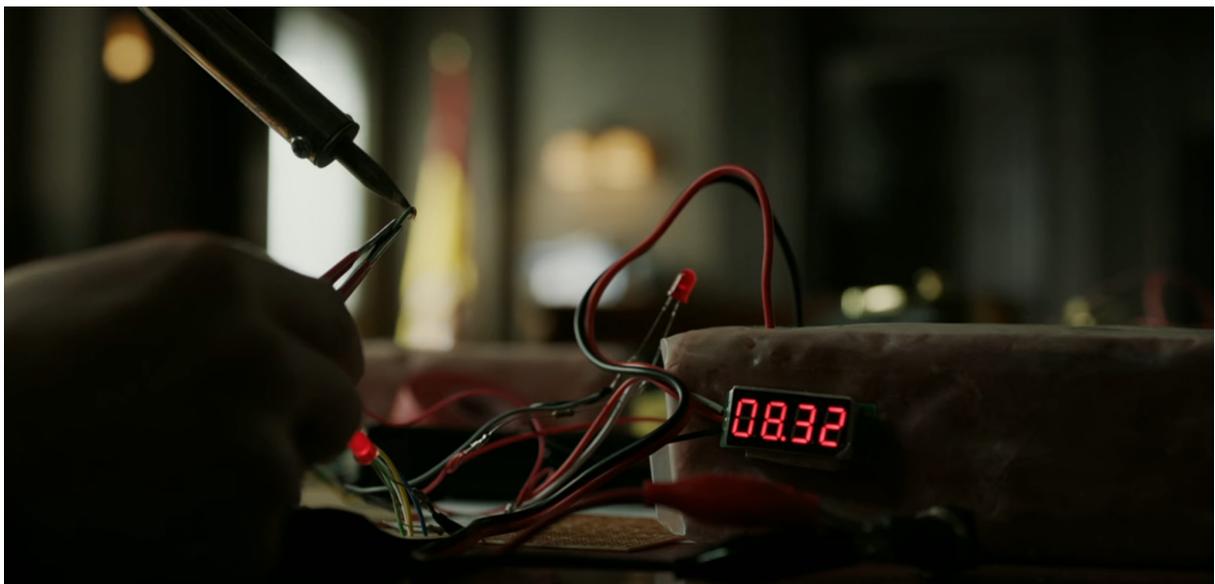


Figura 28: Bombas de atrezzo.
Fuente: Netflix

Para finalizar con el atrezzo, algo que llama especialmente la atención durante el visionado de la serie son las miras láser de las armas de la policía. Aunque también son comunes las miras láser de color verde, estamos acostumbrados a verlas de color rojo en la gran mayoría de las producciones audiovisuales. Pero como se ha comentado, el color rojo es propio de los miembros de la banda o de personajes relacionados con esta, los policías son considerados del bando contrario, por lo que no suelen llevar este color, excepto algunas excepciones.



Figura 29: Arma con mira láser de atrezo.

Fuente: Netflix

4.3. Maquillaje y peluquería

En el siguiente apartado, se analizará el maquillaje utilizado en la serie, concretamente relacionado con el color rojo. En este caso el equipo encargado del maquillaje tiene un importante trabajo, ya que se utiliza mucho el recurso de la sangre a lo largo de toda la serie.

Si observamos la tabla del Anexo 1, podemos ver que la presencia del maquillaje rojo en prácticamente todos los capítulos de las 5 temporadas. Esto es debido en gran parte a la presencia de la sangre, al tratarse de un atraco y ya que los personajes suelen hacer uso de las armas con bastante frecuencia es un recurso bastante utilizado. Unido a esto el maquillaje de heridas, que en la mayoría de ocasiones supone una marca roja en la piel o alguna mancha en la ropa, que hace que este color rojo destaque aún más.

Otro aspecto en el que se puede destacar el color rojo es en el maquillaje que llevan las actrices, las mujeres de la banda suelen llevar en muchas ocasiones pintalabios de color rojo, especialmente durante los flashbacks, ya que no es algo propio de su apariencia durante el atraco, que suele ser más casual. Algo curioso de este uso del maquillaje es el caso de Alicia (Najwa Nimri), durante sus primeras apariciones sus tonos de maquillaje son algo más apagados y formales, pero según va avanzando la historia lleva colores más vivos e incluso rojos en los labios. La presencia del color rojo acompaña a la historia pues este empieza a aparecer como parte del maquillaje de Alicia según esta va acercándose y favoreciendo a la banda.

Por último, para finalizar con el maquillaje, un detalle que destaca bastante el color rojo es el uso del pintauñas. Las protagonistas, en especial Nairobi y Tokio suelen llevar las uñas pintadas de tonos rojos oscuros, acorde con su personalidad y con la necesidad de que el rojo esté presente prácticamente en todos los planos.



Figura 30: Maquillaje de Manila.

Fuente: Netflix



Figura 31: Maquillaje de Alicia. Fuente: Netflix

El apartado de peluquería es un poco más sencillo, pues el trabajo de este departamento con el color rojo se centra principalmente en manchar el pelo de este color. El uso de la sangre no solo está presente en la piel y en la ropa, sino que en ocasiones cuando la situación lo requiere y las heridas de los personajes son muy graves el pelo de estos se mancha con este color rojo simulando la sangre y remarcando todavía más la presencia de este en la imagen.

Como se puede observar en el Anexo 1, el apartado de peluquería tiene pocas marcas rojas, pues es en muy pocas ocasiones en las que se utiliza la presencia del rojo en este departamento. Observando las siguientes imágenes se puede apreciar que este recurso se utiliza principalmente en un personaje, Mónica (Esther Acebo), ya que su color de pelo claro facilita que se aprecie mucho más la sangre y llame más la atención. Si se tratara de un personaje con un tono de pelo más oscuro, el color rojo perdería su fuerza, ya que se camuflaría y simplemente oscurecería el tono de pelo original.



Figura 32: Maquillaje de Mónica. Fuente: Netflix



Figura 33: Sangre manchando decorado y vestuario. Fuente: Netflix



Figura 34: Maquillaje y peluquería de Mónica. Fuente: Netflix

4.4. Espacios

El último apartado es el de los espacios o localizaciones, si observamos el Anexo 1 podemos comprobar que en la tabla solo se aprecia la presencia del color rojo en 4 capítulos a lo largo de las 5 temporadas que tiene la serie.

Esta falta de espacios rojos es compensada como hemos visto por elementos de atrezzo, que dentro de los tonos grises destacan por ser de un color rojo más llamativo. Esta cuestión es una de las que le fueron planteadas a Abdón durante la entrevista, ya que la gran mayoría de los espacios que se muestran en pantalla son de tonos oscuros, cosa que provocan que los elementos rojos destaquen mucho más.

La respuesta de Abdón nos lleva de nuevo a las referencias que se han comentado en apartados anteriores, los espacios están inspirados en el neoexpresionismo³³, en concreto en los años 70. Pero su trabajo no se queda ahí, ya que al tratarse de una producción española busca acercarse a la arquitectura del país, concretamente a la de los años 70 y la dictadura. Encontramos entonces materiales como el granito o la piedra, y unos tonos grises que se acentúan incluso más en las últimas temporadas, en las que cada vez son colores más oscuros.

Pero estos edificios no se encuentran de este modo disponibles para utilizar, el equipo hace un gran esfuerzo de construcción, ya que según cuenta Abdón, los edificios originales son unas oficinas que ofrecerían una imagen totalmente lejana a la estética de la serie. Por esta

³³ El neoexpresionismo es un movimiento pictórico surgido a finales de los años sesenta y principios de los años setenta en Alemania, desde donde se extendió por el resto de Europa y Estados Unidos. Surgió como una reacción contra el minimalismo y el arte conceptual que predominaron durante los años setenta y se caracteriza por su agresividad, sus descarnados temas, la forma en que estos son tratados y el uso de imágenes fácilmente reconocibles.

razón se ha tenido que recurrir a la construcción de los interiores, para conseguir estos colores oscuros, más allá incluso del negro si es posible, de esta manera el característico rojo destaca mucho más.

En cuanto a los exteriores, podemos ver que se utiliza este color rojo en pocas ocasiones, suelen ser comercios o estancias que se ven de una manera rápida. Uno de los ejemplos es un comercio de la ciudad, que se muestra durante unos pocos instantes cuando el profesor está intentando esquivar a la policía, despistando a los agentes con falsos avisos.

Concluyendo este apartado, los espacios en la serie realizan una función muy importante, son esos espacios oscuros tan característicos que hacen destacar aún más el color rojo.



Figura 35: Decorados oscuros de la serie. Fuente: Netflix

5. Conclusiones

Para finalizar con la presente memoria, cabe destacar algunos de los puntos tratados en las páginas anteriores, teniendo en cuenta también los objetivos marcados al inicio del trabajo.

En primer lugar, el objetivo principal establecido para el siguiente trabajo de final de grado era analizar el peso que adquiere el color rojo en la narrativa visual de la serie. Como se muestra en el apartado anterior, el análisis se ha llevado a cabo mediante una rigurosa visualización de la serie, destacando en esta aquellos elementos de color rojo que aparecen en cada uno de los capítulos, y reflejando esta presencia del color rojo en una tabla para mostrar de manera más clara la importancia de este para la historia. Sumado a esta tabla, para completar el análisis con mayor detalle se ha realizado una entrevista al director artístico de la serie, Abdón Alcañiz, el cual ha aportado valiosa información para conseguir un resultado más preciso.

De esta manera se ha comprobado que existe una gran presencia del color rojo, y que este tiene una gran importancia pues aporta fuerza a la narrativa, y se trata de un elemento importante tanto para la historia, como para la interpretación de esta por parte del espectador.

Respecto a los objetivos secundarios, encontramos en primer lugar el de conocer más a fondo el trabajo del director o directora de arte, así como el de todo su equipo. Este se ha conseguido mediante la investigación en profundidad del proceso trabajo de este departamento, así como de sus orígenes y los elementos que se han creado gracias a su trabajo en el caso concreto de la serie que se ha tratado, *La Casa de Papel*. Se ha demostrado mediante el análisis que existen elementos de gran importancia para la historia y estos han sido creados por el equipo de arte, de esta manera se valora más su trabajo que en ocasiones no llega a ser reconocido.

Por último, el siguiente objetivo secundario que se había marcado, consiste en reconocer la importancia de la simbología de la serie y del color rojo (el cual forma parte de esta), para alcanzar su popularidad. Como se ha observado en apartados anteriores, esta simbología y en especial el color rojo se han convertido en algunas de las claves del éxito de la serie, llegando a ser el color rojo aquello más representativo de la serie.

6. Bibliografía

Gorostiza y John D Sanderson, J. (2010). *Constructores de ilusiones: la dirección artística cinematográfica en España*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.

Olson, R. L. (2002). *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Madrid: IORTV.

Colmenar, J. (2017). *La Casa de Papel*. Netflix. <https://www.netflix.com/search?q=la%20casa%20de%20papel&jbv=80192098>

Lejarreta, P. (2020). *La Casa de Papel: El fenómeno*. Netflix. <https://www.netflix.com/search?q=la%20casa%20de%20papel&jbv=81098822>

EL DEPARTAMENTO DE ARTE (PARTE I). (2009, septiembre 25). cinemadesign. https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/25/dept_arte_uno/

Gurpegui. (2010, diciembre 17). 03 EL EQUIPO (y IV): Equipo de dirección artística y equipo postproducción • Pautas y pistas en la creación de un cortometraje. *Blogspot.com*. <http://cineysalud.blogspot.com/2010/12/03-el-equipo-y-iv-equipo-de-direccion.html>

La dirección artística. (2017). Encadenados.org. Recuperado 11 de mayo de 2022, de https://www.encadenados.org/n48/048stone/eb_direccionartistica.htm

LA DIRECCION DE ARTE. (2007). Blogspot.com. Recuperado 11 de mayo de 2022, de <http://materiaarte.blogspot.com/p/el-departamento-de-arte.html>

Mañé, L. (2020, abril 8). *La casa de papel y el marketing: claves de un fenómeno viral*. Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce. <https://marketing4ecommerce.net/las-claves-del-fenomeno-viral-la-casa-de-papel-marketing/>

Portillo, C. (2020, junio 3). *La Casa de Papel: Significado oculto revelado detrás de las máscaras que utilizan ¡WOW! VADER*. <https://vader.news/series/La-Casa-de-Papel-Significado-oculto-revelado-detras-de-las-mascaras-que-utilizan-WOW-20200603-0023.html>

Unknown (2018). *CinemART*. Blogspot.com. Recuperado 11 de mayo de 2022, de <http://cinemartus.blogspot.com/2018/11/evolucion-de-la-direccion-artistica.html>

Fuster, C. (2019). *El Script también cuenta*. Blogspot.com. Recuperado 11 de mayo de 2022, de <http://elscriptcuenta.blogspot.com/2020/01/entrevista-abdon-alcaniz-director-de.html>

Canal, T. C. M. (2020, junio 25). *Antxón Gómez: “Los directores artísticos somos los grandes desconocidos del cine”*. El País. <https://elpais.com/cultura/2020-06-25/antxon-gomez-los-directores-artisticos-somos-los-grandes-desconocidos-del-cine.html>

Guillaume. (2018, abril 7). *Las razones del éxito de la serie*. La Casa de Papel. <https://serie-lacasadepapel.com/es/las-razones-del-exito-de-la-serie/>

«La casa de papel»: cuáles son las claves del éxito de la serie de Netflix según Javier Gómez, uno de sus guionistas. (2020, enero 31). <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51247895>

Polo, A. (2021, febrero 4). LA CASA DE PAPEL: SU ÉXITO EN 5 CLAVES. *El Palomitrón*. <https://elpalomitron.com/la-casa-de-papel-su-exito-en-5-claves/>

MDZ Show Global. (2020, mayo 8). *¿Por qué no otro color? La razón por la que en La Casa de Papel se visten de rojo*. MdzOnline. Recuperado el 10 de Junio de 2022, de <https://www.mdzol.com/mdz-show/2020/5/8/por-que-no-otro-color-la-razon-por-la-que-en-la-casa-de-papel-se-visten-de-rojo-78051.html>

Pròxima Parada: Segona Hora. (2021). Àpunt. https://www.apuntmedia.es/programes/proxima-parada/complets/08-11-2021-proxima-parada-segona-hora_135_1465003.html

Sandoval, C., & Agencia, E. F. E. (n.d.). *Estas son las claves del éxito de 'La Casa de Papel', según su creador*. El Comercio. Rcuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/claves-exito-casa-papel-creador.html>